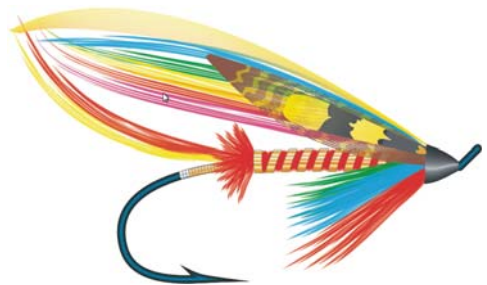


# Anatomie einer Lachsfliege





## **Aleksy Pawluczuk**

Aleksy Pawluczuk ist Designer, Bildhauer und Fotograf und lebt in Kraków (Krakau), Polen. Als Inhaber eines eigenen Studios für Design, Rasterdruck, Druckvorstufe und Werbung hat er seit 1982 Bücher, Poster, Logos, Corporate Identity, Mode und anderes entworfen. Seit 1990 lehrt er Computer Aided Design (CAD) und Arbeitsabläufe in der Druckindustrie in Kraków an der Jan Matejko-Kunstakademie, der ältesten Kunsthochschule Polens. Aleky arbeitet seit 1989 mit CorelDRAW und führt Schulungen und Präsentationen von Corel-Software in Polen und anderen Ländern durch.

# Anatomie einer Lachsfliege

Die einzige Sache, die mich von meinem Computer und CorelDRAW vertreiben kann, ist das Fliegenfischen, mein liebstes Hobby. Die Möglichkeit, mit der Natur zu kommunizieren und sich mit einem fordernden Gegner zu messen, ist verlockend, zumal es auch bedeutet, dass sich meine Augen von der Bildschirmarbeit ein bisschen erholen können. Für jeden ambitionierten Fliegenfischer ist es eine Ehrensache, einen Fisch mit einem selbst gebastelten Köder zu fangen, der ein Insekt oder ein anderes Lebewesen imitiert, das sich als Nahrung für Forellen, Äschen oder Lachse eignet.

Das Fliegenbinden, ein weiteres Hobby von mir, wird häufig mit einer Kunst verglichen. Die Anfänge des Fliegenfischens und -bindens reichen bis in das 15. Jahrhundert vor Christus zurück. Die klassischen Lachsfliegenmuster sind äußerst kompliziert, und das Material für ihre Herstellung ist häufig sehr teuer und schwer zu beschaffen. Dazu zählen beispielsweise die Federn exotischer Vögel oder Fellstückchen geschützter Tiere. Aus diesem Grunde versuche ich gelegentlich, neue Muster unter Verwendung moderner Materialien, wie zum Beispiel Kunststoff, zu erstellen, mit denen sich die zuvor erwähnten Fellstücke und Federn vollständig ersetzen lassen.

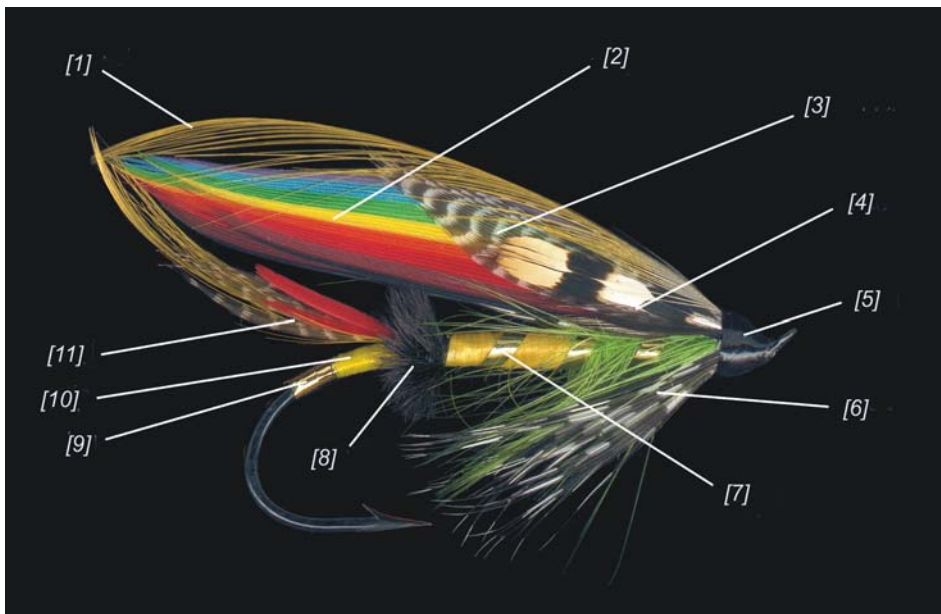


Abbildung 1: Die Bestandteile einer Lachsfliege: [1] Topping, [2] Flügel/Schwinge, [3] Schulter, [4] Wange, [5] Kopf, [6] Hals, [7] Rippung, [8] Ende, [9] Anhänger, [10] Spitze und [11] Schwanz

Das Vorbereiten von Trockenfliegen für Lachse und Steelhead-Forellen, insbesondere der Vorzeigetypen, erfordert viel Zeit und breitgefächertes Wissen, aber auch Geduld und Erfahrung. Das ist der Grund, warum ich von Zeit zu Zeit mithilfe meines Computers ein neues Muster entwerfe und meinen Freund Adam Sikora, einen weltbekannten Fliegenfischer und -binder, darum bitte, den Entwurf zu realisieren.

CorelDRAW eignet sich perfekt für diese Art von Aufgabe – Werkzeuge wie die Hilfsmittel **Überblendung**, **Kontur** und **Künstlerische Medien** sowie die unglaublich eingängige und benutzerfreundliche Kurvenbearbeitung machen es möglich, mit nur wenigen Mausklicks eine wunderbare neue Form zu entwerfen, was eine wirklich unterhaltsame und befriedigende Tätigkeit darstellt. Obwohl es auch möglich ist, mit Software zur Bitmap-Bearbeitung wie Corel Painter oder Corel PHOTO-PAINT X4 zu arbeiten, bietet CorelDRAW einen zusätzlichen Freiheitsgrad, wenn Sie Versionen mit unterschiedlichen Farbtönen erstellen oder zuvor erstellte Elemente wiederverwenden. Manchmal produziere ich Entwurfskizzen in Corel Painter und erstelle anschließend in CorelDRAW den endgültigen Entwurf. Das Zeichnen wird erheblich bequemer, wenn Sie ein Wacom®-Tablet verwenden.

In diesem Lernprogramm kommen nur integrierte Hilfsmittel zum Einsatz. Angepasste Pinsel oder Pinselstriche werden nicht verwendet. Trotzdem ist das Endresultat realistisch und imitiert die für Fliegen verwendeten natürlichen Materialien (Abbildung 1).

## Anmerkungen zur Farbverwaltung

Bevor Sie anfangen zu zeichnen, sollten Sie sich etwas Zeit nehmen, um Ihre Arbeitsumgebung vorzubereiten. Zuerst sollten Sie die Einstellungen für die Farbverwaltung (Abbildung 2) anpassen und dabei den voraussichtlichen Verwendungszweck Ihres Projekts berücksichtigen. Bei den meisten meiner Projekte achte ich darauf, Einstellungen für den professionellen Offset-Druck zu verwenden. Diese Einstellungen sind für den professionellen Druck optimiert und erfüllen die europäischen Anforderungen für das Drucken auf beschichtetem Papier.

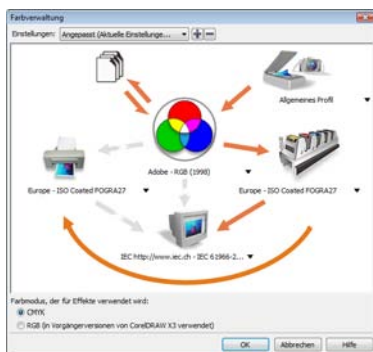


Abbildung 2: Farbverwaltungseinstellungen

Idealerweise sollten Sie alle Geräte mithilfe eines Spektrophotometers oder Kolorimeters und der geeigneten Software kalibrieren, um ICC (International Color Consortium®)-Farbprofile vorzubereiten. Diese Profile enthalten für jedes Gerät Informationen zu den Abweichungen des Geräts von der Modellcharakteristik.

Zuerst verwenden Sie eine kalibrierte Lichtquelle, um die Farbe des Papiers zu messen, das für den Druck verwendet werden soll.

Nachdem Sie das Zusammenspiel von Papier und Umgebungslicht bestimmt haben, sollten Sie die Bildschirmeinstellungen anpassen. Die besten (und teuersten) Computerbildschirme weisen eingebaute Kalibrierungsfunktionen auf. Wenn diese Werkzeuge nicht verfügbar sind, können Sie die vom Monitor- oder Druckerhersteller bereitgestellten Farbprofile verwenden.

Berücksichtigen Sie jedoch, dass dies nicht die gleiche Qualität gewährleistet. Farbprofile sind üblicherweise in dem folgenden Verzeichnis abgelegt:

C:\Windows\System32\Spool\Drivers\Color. Sofern keine Farbprofile installiert sind, können Sie auf der Website des Herstellers danach suchen.

Darüber hinaus können Sie Kalibrierungssoftware, die manchmal von Hardwareherstellern zur Verfügung gestellt wird, und sogar entsprechende Online-Anwendungen im Internet nutzen.

Denken Sie daran, den passenden Farbmodus zu verwenden: CMYK für Druckzwecke und RGB nur für die Online-Anzeige.

## Den Haken erstellen

Der erste Schritt besteht darin, den Haken zu modellieren. (Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch die gewünschten Maßeinheiten festlegen. In meinen Projekten verwende ich immer Millimeter. Um die Maßeinheit in Millimeter zu ändern, klicken Sie auf **Layout ▶ Seite einrichten** und wählen Sie in der Liste **Einheiten** den Eintrag „Millimeter“.)

Zeichnen Sie mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Kurve**  eine Linie, die den Widerhaken mit dem Auge verbindet. Ziehen Sie nach links, um die Anfangsform des Hakens zu zeichnen (Abbildung 3).

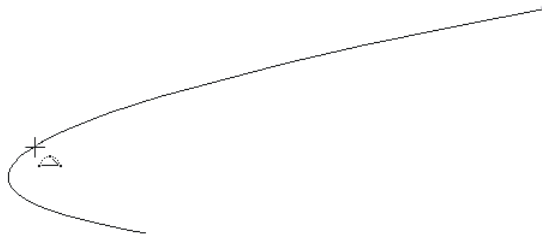




Abbildung 3: Zeichnen des Hakens

Verwenden Sie das Hilfsmittel **Form** , um die Kurve in die gewünschte Form zu bringen (Abbildungen 4 und 5). Doppelklicken Sie auf das Ende, um einen Knoten hinzuzufügen, und konvertieren Sie dann den Knoten in eine Spitze . Wandeln Sie das kürzere Kurvenstück in eine Linie um, und ziehen Sie nach oben, um das „Auge“ des Hakens zu erstellen.

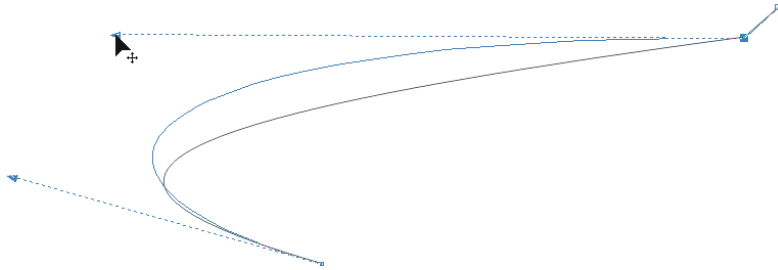


Abbildung 4: Ändern der Kurve mit dem Hilfsmittel **Form**

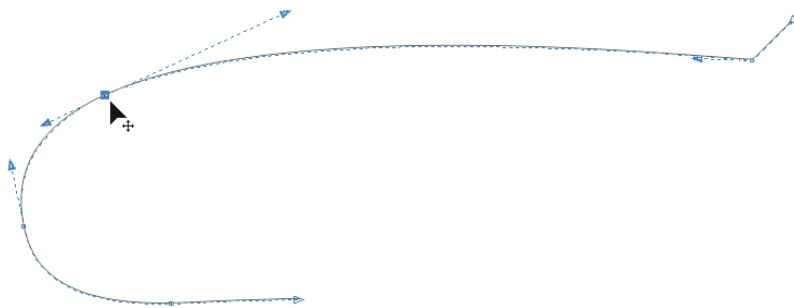



Abbildung 5: Gewinnen der richtigen Form durch Hinzufügen oder Löschen von Knoten

Die Breite der Kurve lässt sich am leichtesten bearbeiten, indem Sie das Dialogfeld **Umrisstift** über die Hilfsmittelpalette  (**F12**) öffnen und die Breite und Form des Umrisses an die Dicke des Hakendrahts anpassen. Legen Sie runde Linienenden fest (klicken Sie hierzu auf die zweite Optionsschaltfläche im Bereich **Linienenden**). Sobald Sie die Umrissbearbeitung abgeschlossen haben (Abbildung 6), wandeln Sie den Umriss in ein Objekt um (klicken Sie hierzu in der Menüleiste auf **Anordnen ▶ Umriss in Objekt umwandeln** oder drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Taste + Umschalttaste + Q**).

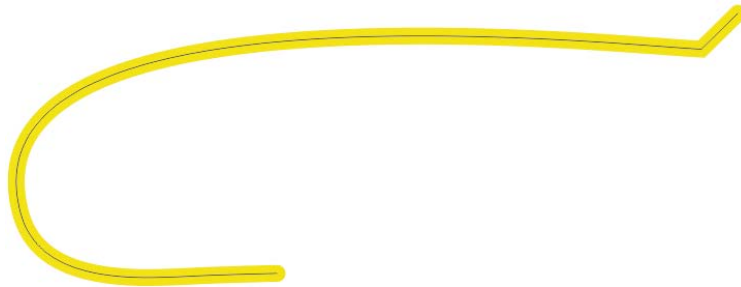


Abbildung 6: Bearbeiten von Breite und Form des Umrisses

Um den Widerhaken am unteren Ende des Hakens zu formen, wählen Sie die Endknoten mit dem Hilfsmittel **Form** aus, und ändern Sie die gerundete Spitze in Linien. Fügen Sie einen Knoten hinzu und passen Sie ihn entsprechend an, um die Spitze zu formen (Abbildung 7).

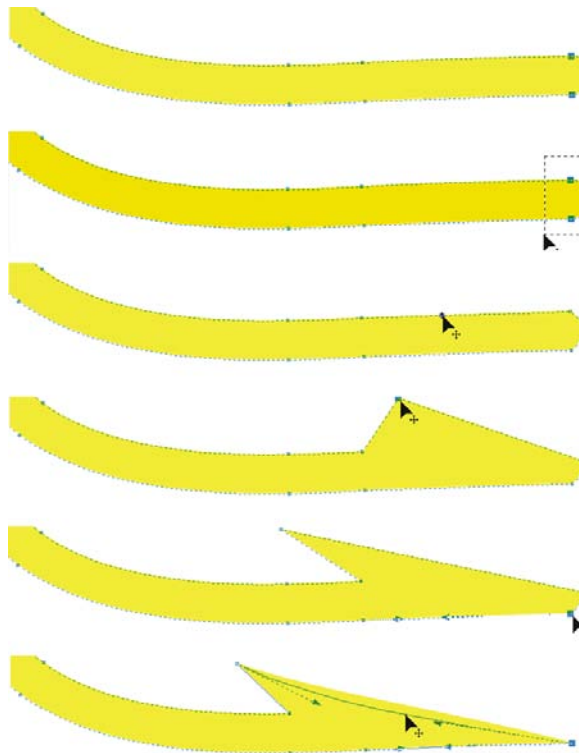


Abbildung 7: Formen der Spitze des Hakens

Ändern Sie die Farbe des Hakens in Schwarz (Abbildung 8).

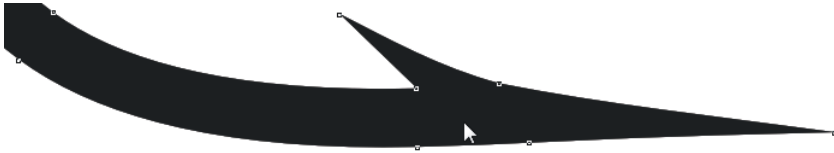



Abbildung 8: Ändern der Farbe

Wählen Sie das Hilfsmittel **Kontur** , klicken Sie auf den Rand des Hakens, und ziehen Sie ihn nach innen, um eine Innenkontur zu erzeugen (Abbildung 9).

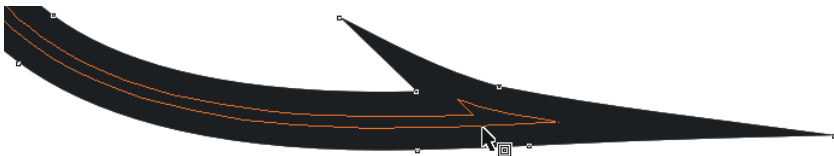


Abbildung 9: Hinzufügen einer Kontur

Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die Konturschritte und den Konturabstand fest, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen (Abbildung 10).





Abbildung 10: Eigenschaftsleiste für das Hilfsmittel **Kontur**

Legen Sie **Marineblau** als Füllungsfarbe fest, um die optische Wirkung der Drahtdicke und Lichtreflexionen zu erzeugen (Abbildung 11). Fügen Sie Orange hinzu, um den Eindruck von Bronze zu erhalten.



Abbildung 11: Erzeugen eines metallischen Effekts

## Den Chenille-Körper erstellen

Sie können nun dazu übergehen, den Körper der Fliege zu modellieren. Zeichnen Sie mit dem Hilfsmittel **Rechteck**  ein kleines Rechteck über dem oberen geraden Teil des Hakens. Positionieren Sie das Rechteck so, dass sein Mittelpunkt vertikal mit dem Mittelpunkt des Hakens fluchtet (Abbildung 12). Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl**  auf das Rechteck, um Zugriff auf die Drehbearbeitungspunkte zu erhalten. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt, und ziehen Sie den oberen mittleren Bearbeitungspunkt nach rechts, um das Rechteck um 15 Grad zu neigen. Verwenden Sie anschließend das Hilfsmittel **Form**, um die Ecken zu runden.

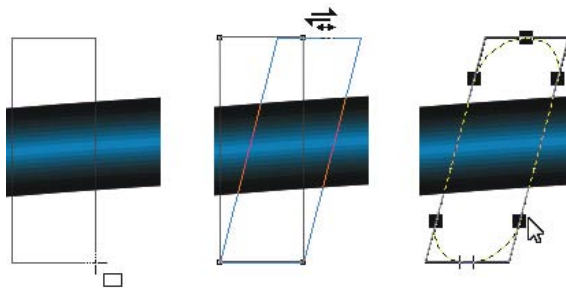




Abbildung 12: Zeichnen des Rechtecks

Füllen Sie das Rechteck mit der Füllfarbe Rot. Im nächsten Schritt versuchen Sie, mit dem Hilfsmittel **Pinsel 'Aufrauen'**  einen Chenille-Körper zu imitieren (Abbildung 13). (Sie können auch das Hilfsmittel **Verzerrung**  verwenden.) Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die Spitzengröße des Hilfsmittels **Pinsel 'Aufrauen'** auf 4 mm und die Rasterweite auf 10 fest, und bewegen Sie anschließend den Cursor um den Rand des Objekts. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie von CorelDRAW gefragt werden, ob Sie das Rechteck in Kurven umwandeln möchten.

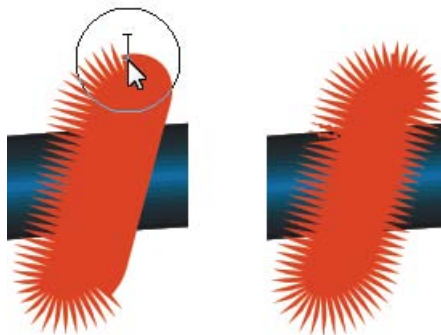





Abbildung 13: Verwenden des Hilfsmittels **Pinsel 'Aufrauen'**

Wählen Sie das resultierende Objekt aus, und drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Taste + D**, um es zu duplizieren. Verschieben Sie das duplizierte Objekt zum rechten Ende des Hakens, sodass die beiden Objekte an den gegenüber liegenden Enden des Fliegenkörpers platziert sind (Abbildung 14). Wählen Sie das Hilfsmittel **Überblendung** , klicken Sie auf ein Ende des Körpers, und ziehen Sie den Cursor zum anderen Ende. Erhöhen oder verringern Sie die Anzahl der Überblendungen in der Eigenschaftsleiste  28 , um die gewünschte Dichte zu erhalten.

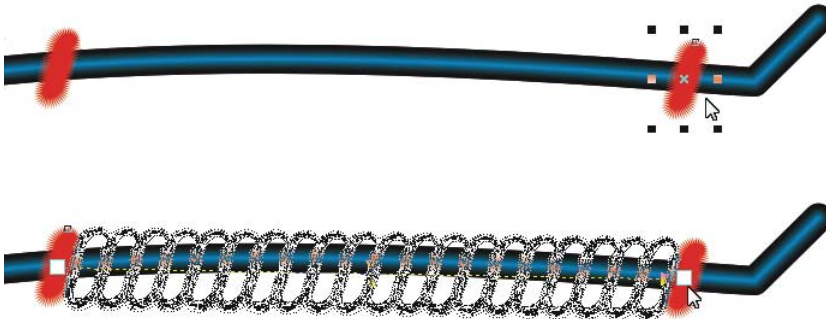


Abbildung 14: Erzeugen einer Überblendung vom Originalobjekt zum duplizierten Objekt


Klicken Sie anschließend in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Streckeneigenschaften** , und wählen Sie **Neue Strecke**. Wählen Sie den Rand des Hakens als neue Strecke. Klicken Sie auf **Anordnen ▶ Kombination aufheben: Überblendungsgruppe**. Nachdem Sie die Kombination der Objekte aufgehoben haben, richten Sie die Objekte entlang der leichten Kurve des Hakenkörpers aus (die Mittelpunkte der Objekte sollten vertikal mit dem Mittelpunkt des Hakens fluchten). Wählen Sie das Objekt an einem Ende des Körpers aus, und drehen Sie es um 15 Grad, damit es lotrecht zum Körper des Hakens positioniert ist. Wiederholen Sie diese Operation mit dem Objekt am anderen Ende (Abbildung 15).



Abbildung 15: Drehen der End-Objekte

Im nächsten Schritt erzeugen Sie die Goldinsel-Rippung. Erstellen Sie eine leicht C-förmige Kurve (Abbildung 16). Öffnen Sie das Andockfenster **Änderungen** (klicken Sie hierzu in der Menüleiste auf **Fenster ▶ Andockfenster ▶ Änderungen ▶ Position**, oder drücken Sie die Tastenkombination **Alt-Taste + F7**). Legen Sie im Andockfenster den horizontalen Abstand (**H**) auf 4 mm fest, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Dem Duplikat zuweisen**. Wählen Sie beide

Kurven aus und klicken Sie auf **Anordnen ▶ Strecke schließen ▶ Nächstliegende Knoten mit Geraden**. Wählen Sie in der Hilfsmittelpalette das Hilfsmittel **Farbverlauf (F11)**, und wählen Sie in der Liste **Voreinstellungen** im Dialogfeld **Farbverlauf** die Option **Zylinder Gold 07**. Legen Sie anschließend die Einstellung für **Winkel** auf 90 Grad fest, und klicken Sie auf **OK**.

Legen Sie im Andockfenster **Änderungen** den **H-Abstand** auf 8 mm fest, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Dem Duplikat zuweisen**. Klicken Sie auf das Objekt, um Zugriff auf die Drehbearbeitungspunkte zu erhalten, und neigen Sie das Objekt um ungefähr 20 Grad (entspricht der Breite des Objekts). Legen Sie im Dialogfeld **Farbverlauf (F11)** den Winkel des Farbverlaufs auf 90 Grad fest.

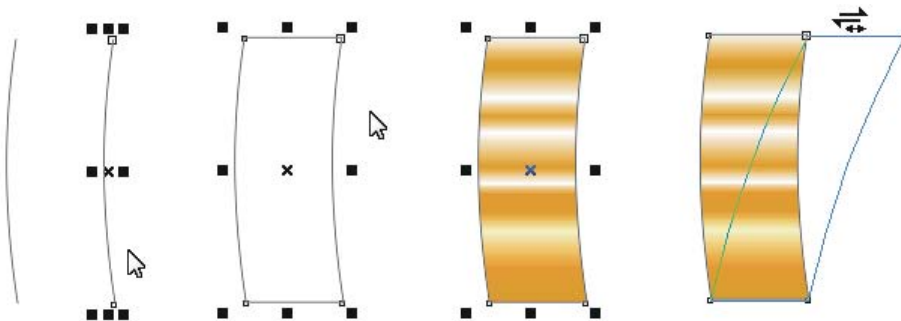


Abbildung 16: Erzeugen der Goldinsel-Rippung

Duplizieren Sie das Objekt. Positionieren Sie das Originalobjekt an einem Ende des Hakens und verschieben Sie das Duplikat zum anderen Ende. Verwenden Sie anschließend das Hilfsmittel **Überblendung** wie zuvor, um eine Überblendungsgruppe entlang der Strecke zwischen den beiden Objekten zu erstellen (Abbildung 17).






Abbildung 17: Erstellen einer Überblendung zwischen den beiden Hakenenden

Verwenden Sie dasselbe Verfahren, um eine goldene Spitze zu erstellen. Ändern Sie dann ggf. die Voreinstellung im Dialogfeld **Farbverlauf**, um einen silbernen Anhänger zu erstellen. Die Modellierung des Hakens ist damit abgeschlossen (Abbildung 18).



Abbildung 18: Der fertige Haken

## Federn erstellen

Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** . Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Pinsel** , und wählen Sie in der Liste **Pinselstriche** den grünen durchscheinenden Pinsel . Zeichnen Sie bogenförmige Schwanzfedern, und bearbeiten Sie ihre Form mit dem Hilfsmittel **Form**. Verfahren Sie dabei wie bei der Bearbeitung gewöhnlicher Kurven (Abbildung 19). Wiederholen Sie diese Schritte für jede Feder, und weisen Sie abschließend die gewünschte Farbe zu, indem Sie auf ein Farbfeld in der Farbpalette klicken.

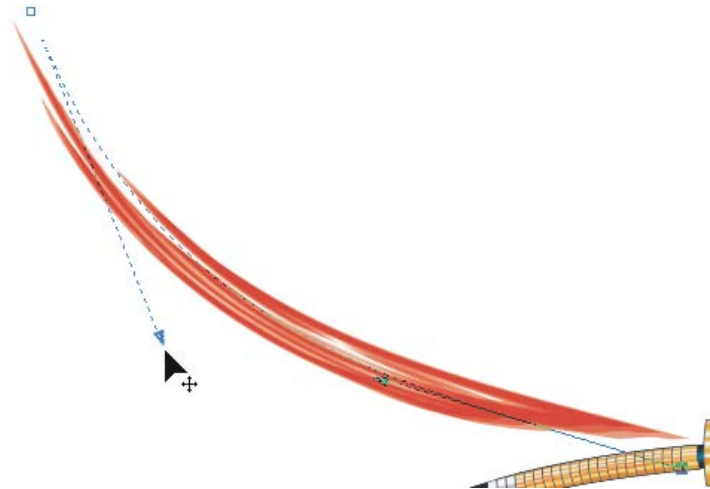


Abbildung 19: Formen der Federn

Modellieren Sie in ähnlicher Weise die Federn für Ende, Hals und Flügel/Schwinge (Abbildung 20).



Abbildung 20: Hinzufügen der End-, Hals- und Flügel-/Schwingenfedern

Zur Modellierung der Federn für das Topping zeichnen Sie eine 0,2 mm dicke Kurve vom Kopf zum Schwanzende. Duplizieren Sie die Kurve, und passen Sie die Form des Duplikats an (Abbildung 21).



Abbildung 21: Zeichnen des Toppings

Erstellen Sie mit dem Hilfsmittel **Überblendung** eine Überblendung, und ändern Sie die Umrissfarbe in **Tiefgelb**, um Streifen aus dem Kamm eines Goldfasans zu imitieren (Abbildung 22). Wenn Sie vorhaben, die Größe der Fliege zu ändern, müssen Sie zuvor das Kontrollkästchen **Mit Bild skalieren** im Dialogfeld **Umrissstift** aktivieren.



Abbildung 22: Einfärben der Toppung

Verwenden Sie eine ähnliche Technik, um die Federn für Wange und Schulter zu modellieren. Erstellen Sie zuerst die äußeren Formkurven und anschließend eine Überblendung. Duplizieren Sie das Verbundobjekt, ohne es zu verschieben, und ändern Sie die Umrissfarbe. Klicken Sie auf **Anordnen ▶ Kombination aufheben: Überblendungsgruppe (Strg-Taste + K)**, und heben Sie die Gruppierung der Objekte auf (**Strg-Taste + U**). Kombinieren Sie dann direkt die Objekte (**Strg-Taste + L**), um eine aus mehreren Unterstrecken zusammengesetzte Kurve zu erstellen. Wählen Sie in der Hilfsmittelpalette das Hilfsmittel **Radiergummi**, legen Sie die gewünschte Dicke fest, und löschen Sie einen Teil der Kurve des oberen Objekts, um die Optik echter Federmuster zu simulieren (Abbildungen 23 und 24).

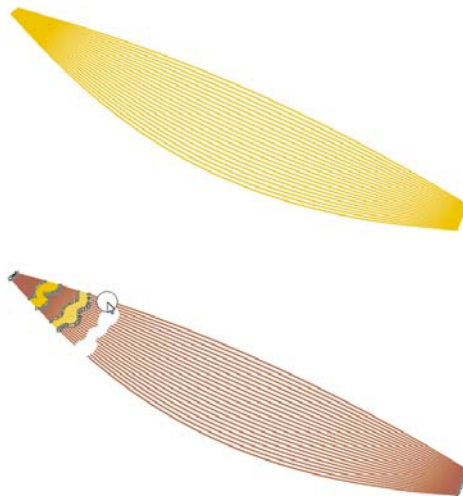


Abbildung 23: Erzeugen eines realistischen Federmusters durch Löschen von Teilen des oberen Objekts

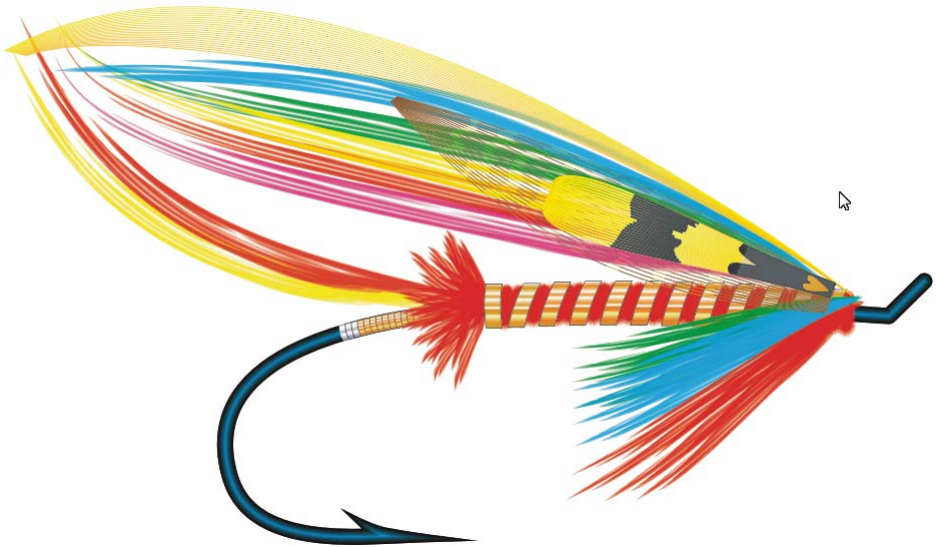


Abbildung 24: Die fertigen Federn

## Der letzte Schliff

Zeichnen Sie die äußere Form für den Kopf, und färben Sie ihn schwarz. Fügen Sie eine dünne weiße Form hinzu, und verwenden Sie erneut das Hilfsmittel **Überblendung** zum Überblenden der schwarzen mit der weißen Form, um auf diese Weise Lichtreflexionen zu simulieren (Abbildungen 25 und 26).

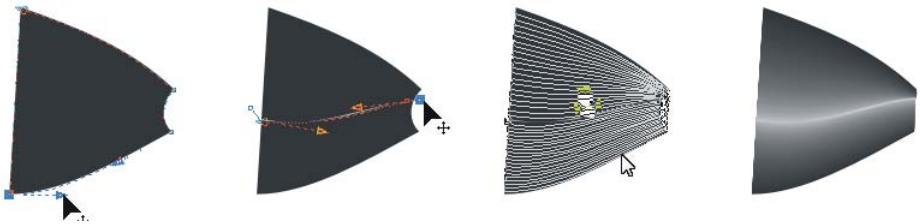


Abbildung 25: Erstellen des Kopfes



Abbildung 26: Alle Elemente zusammengefügt

Um eine naturgetreueren Darstellung der Fliege zu modellieren, können Sie einen interaktiven hinterlegten Schatten hinzufügen (Abbildung 27).

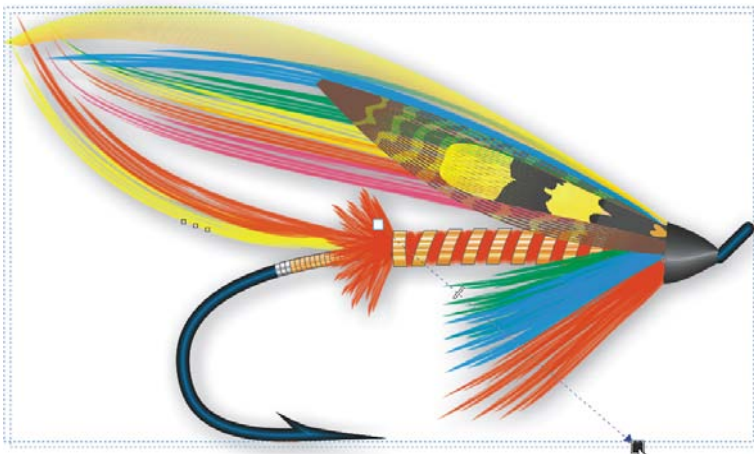


Abbildung 27: Hinzufügen eines hinterlegten Schattens

Die hier präsentierte Lachsfliege ist im Vergleich zu den klassischen Mustern ein vereinfachtes Modell. Es würde mich jedoch freuen, wenn Sie meinen Entwurf als brauchbaren Ausgangspunkt für eigene Kreationen nutzen können. Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit CorelDRAW X4!

Copyright © 2007 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und eingetragenen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.